Wii™

THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN

SEGA®

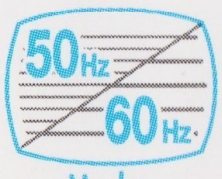
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art.-Nr. RRHDPESP1M 0308/DL

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

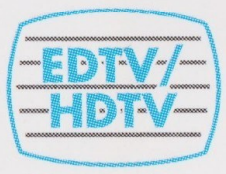
Original Nintendo Seal of Quality™

IMPORTANTE: Lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.



Modes Supported

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50-HZ (576i) Y 60-HZ (480i).



Compatible

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

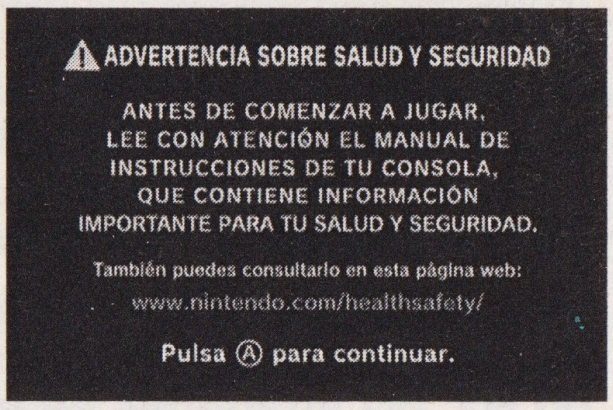
LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Inicio

Inserta el disco de HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN™ en la ranura para discos de la consola Wii™. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** también aparecerá si se introduce el disco de Wii cuando la consola Wii está encendida.



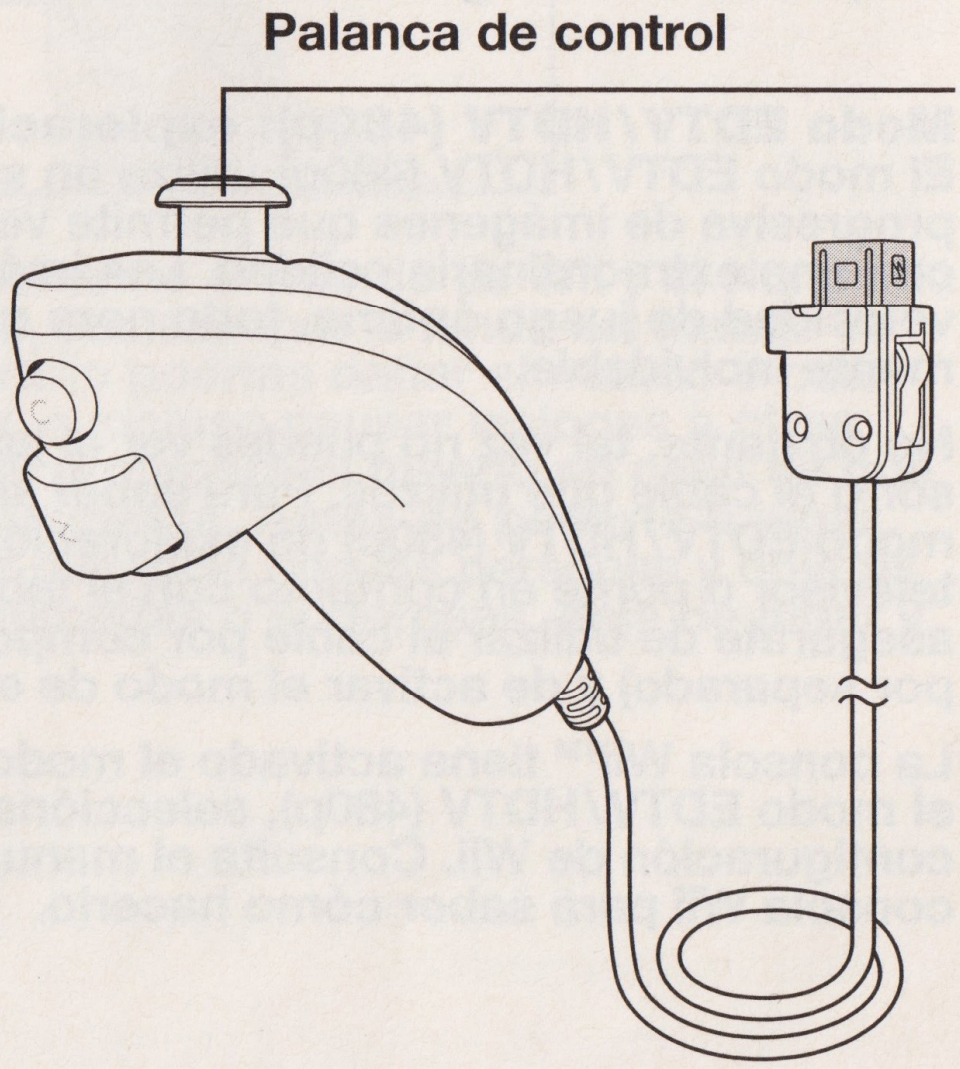
Apunta al **Canal Disco** en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A. Se abrirá la **pantalla del título**.

Posición neutra del Nunchuk™

NOTA: Si la palanca de control del Nunchuk se mantiene inclinada al encender la consola o al conectar el Nunchuk al mando, esa posición pasará a ser su nueva posición neutra, lo que podría causar problemas de control durante el juego. Para restablecer la posición neutra original, suelta la palanca de control para que vuelva a la posición natural y luego mantén pulsados a la vez los Botones A, B, + y – del mando de Wii durante 3 segundos.



Para evitar modificar la posición neutra, no toques la palanca de control cuando:

- enciendas la consola Wii™;
- conectes el Nunchuk al mando de Wii;
- entres en algún canal del **menú de Wii** o
- vuelvas al **menú de Wii** desde un juego o canal.

El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii™. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

Modo 60 Hz (480i)

Muchas personas no conocen la diferencia entre los modos 50 y 60 Hz, pero, dado que la mayoría de los televisores modernos son compatibles con la señal de 60 Hz, merece la pena que descubras si tu televisor también lo es. El hercio (Hz) es una unidad de medida relacionada con el número de imágenes por segundo que puede reproducir un televisor.

Una señal de 50 Hz genera 25 imágenes por segundo y una de 60 Hz, 30. Aunque no parezca un gran cambio, la diferencia en pantalla es notable. A 60 Hz, las imágenes se ven con menor parpadeo y se obtiene una velocidad de juego óptima, todo lo cual te ayudará a disfrutar aún más del juego.

La consola Wii™ tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para cambiarlo y activar el modo 60 Hz (480i), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. No obstante, algunos televisores, sobre todo los antiguos, no permiten reproducir el modo 60 Hz (480i), y por ello ciertos jugadores podrían tener problemas al usar este modo en sus televisores. Para saber si tu televisor es compatible con el modo 60 Hz (480i), consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante.

Si al activar el modo 60 Hz (480i) la pantalla aparece en blanco o con la imagen distorsionada, es probable que tu televisor no sea compatible con este modo. Para cambiarlo de nuevo, pulsa RESET en la consola Wii a la vez que pulsas abajo en la cruz de control del mando, y la consola se reiniciará en el modo 50 Hz (576i). Para obtener más información sobre el ajuste del tipo de televisor, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

No olvides que, si utilizas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013) (se vende por separado) con un televisor con entrada RGB compatible con el modo 60 Hz (480i), o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) con un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de una extraordinaria nitidez.

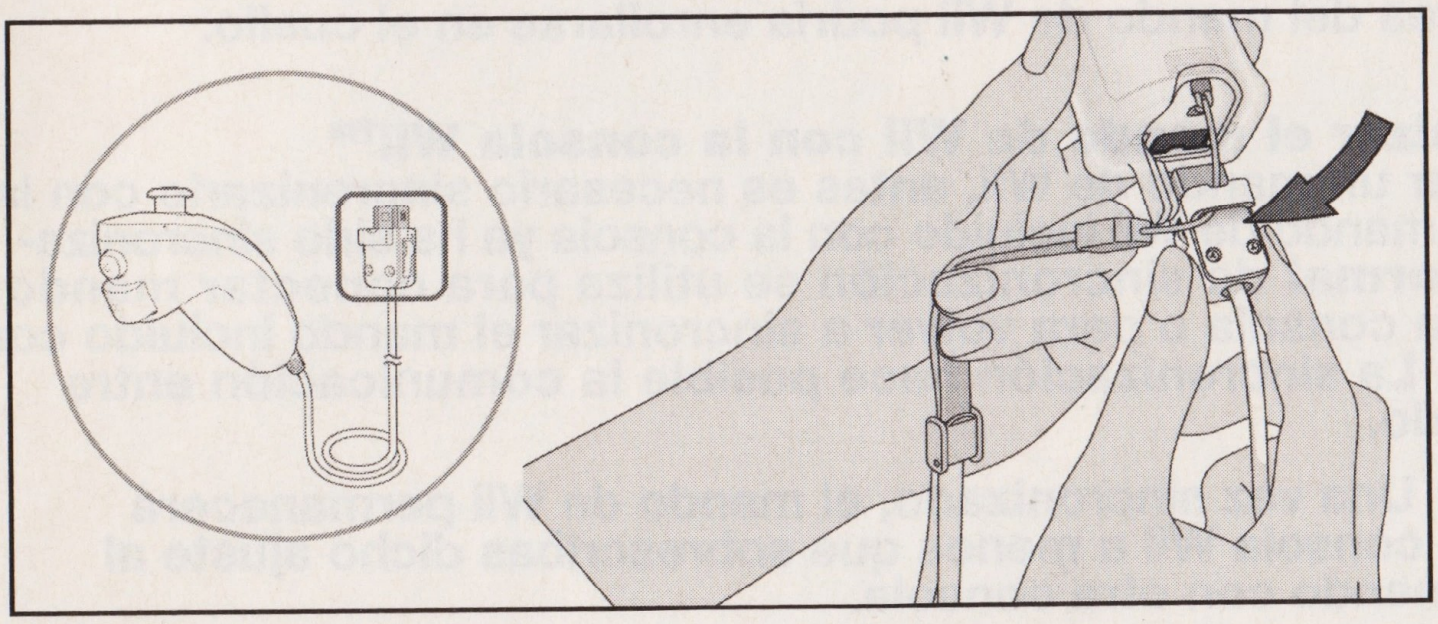
Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

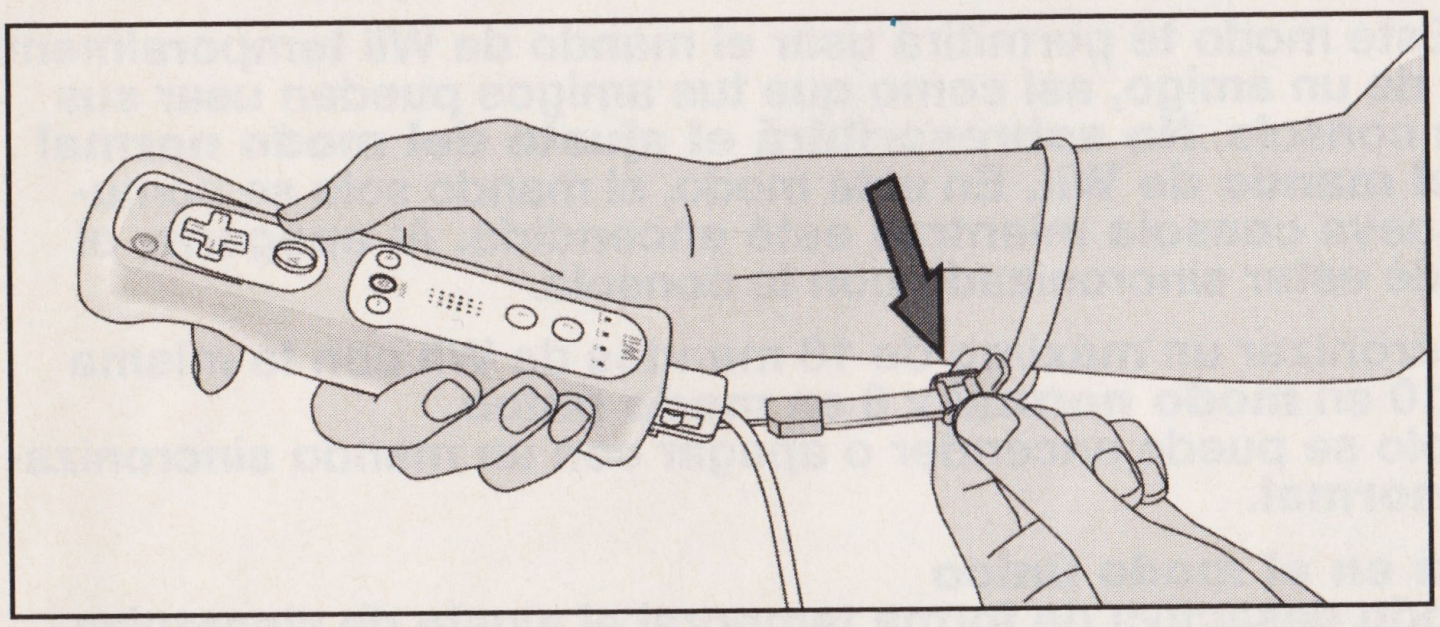
El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable.

No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el modo EDTV/HDTV (480p) de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii™ tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para activar el modo EDTV/HDTV (480p), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

PRECAUCIÓN: USA LA CORREA DEL MANDO DE Wii
Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk™. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.





PRECAUCIÓN: Agarra siempre firmemente el mando de Wii y el Nunchuk. Para evitar que se te escape el mando, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y

sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta.
Asegúrate de conectar el Nunchuk como se muestra. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que este se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.

ADVERTENCIA: Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii™

Para poder usar un mando de Wii, antes es necesario sincronizarlo con la consola Wii. El mando de Wii incluido con la consola ya ha sido sincronizado. El **modo normal** de sincronización se utiliza para conectar mandos adicionales a la consola o para volver a sincronizar el mando incluido con la consola Wii. La sincronización hace posible la comunicación entre consola y mando.

Modo normal: Una vez sincronizado, el mando de Wii permanecerá conectado a la consola Wii a menos que sobrescribas dicho ajuste al sincronizar el mando con otra consola.

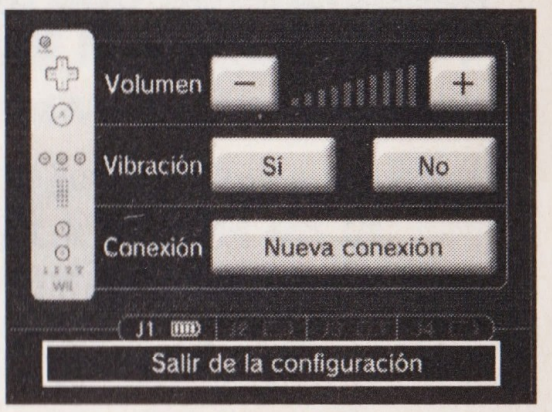
Modo único: Este modo te permitirá usar el mando de Wii temporalmente con la consola de un amigo, así como que tus amigos puedan usar sus mandos con tu consola. **No sobrescribirá el ajuste del modo normal guardado en el mando de Wii.** En este modo, el mando solo se comunicará con la nueva consola mientras esté encendida. Al apagarla, el mando dejará de estar sincronizado con la consola.

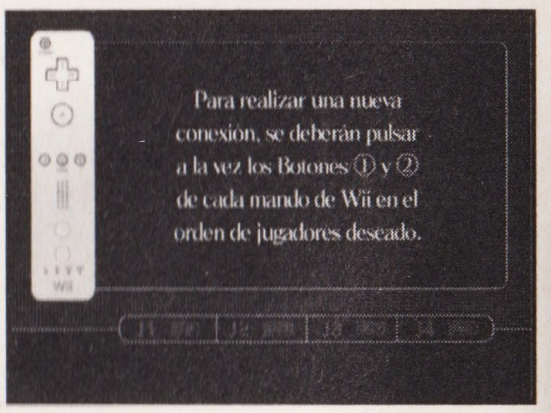
- Se puede sincronizar un máximo de 16 mandos de Wii con la misma consola Wii: 10 en **modo normal** y 6 en **modo único**.
- La consola solo se puede encender o apagar con un mando sincronizado en **modo normal**.

Sincronización en el modo único

NOTA: Este modo desactiva de forma temporal el ajuste de sincronización del **modo normal** para todos los mandos de Wii hasta que se apaga la
consola Wii. Cuando se vuelva a encender la consola, se restaurará la configuración del **modo normal**.

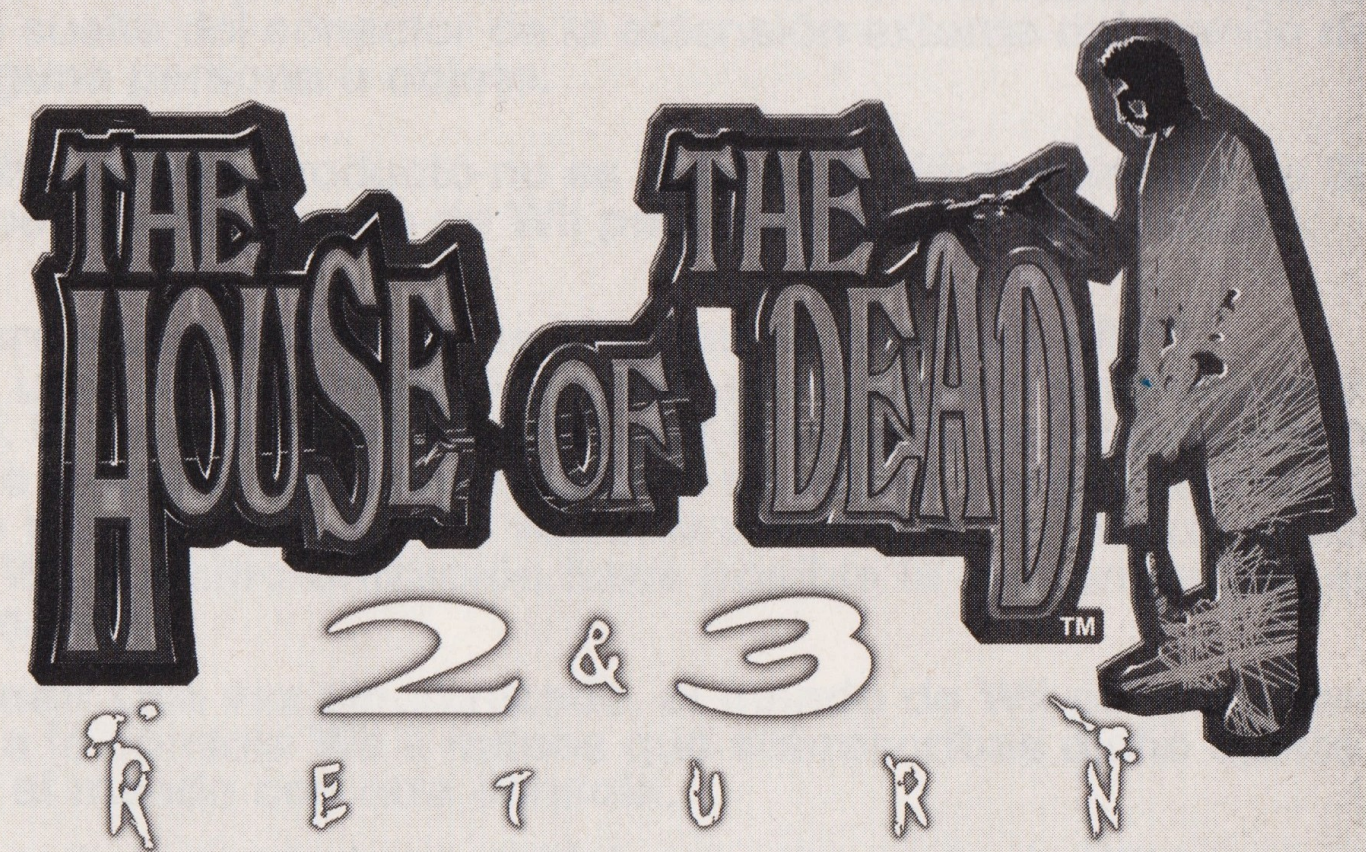
1. Pulsa el Botón HOME en el mando de Wii que esté sincronizado con la consola.
2. Selecciona la opción CONFIGURAR MANDOS DE Wii en el **menú HOME** y, a continuación, elige la opción NUEVA CONEXIÓN.
3. Pulsa a la vez los Botones 1 y 2 del mando de Wii que quieras sincronizar con la consola. **El orden en el que se conecten los mandos establecerá el orden de los jugadores en las partidas multijugador.**
4. El indicador de jugador parpadeará durante el proceso de sincronización. Mantén pulsados los botones hasta que la luz deje de parpadear, lo que indicará que se habrá establecido la conexión.





Para obtener más información, consulta el manual de instalación de la consola Wii.

Gracias por comprar THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN. Ten en cuenta que este juego está diseñado para la consola Wii™. Asegúrate de leer este manual de instrucciones antes de empezar a jugar.



Índice

Historia. 9
Controles 10
Calibración del mando 12
Empezar a jugar 13
THE HOUSE OF THE DEAD 2 14
- Modo Arcade. 15
- Modo Original 16
- Modo Jefe final 17
- Modo Entrenamiento 18
- Objetos 19

THE HOUSE OF THE DEAD III 20
- Modo Arcade 22
- Contrarreloj 23
- Objetos 24

Clasificaciones 24
Tutoriales 24
Opciones 25
Consejos para agentes novatos AMS 26
Servicio al cliente 29
Garantía 30

Historia

Como agente especial del AMS, tienes acceso a todos los documentos secretos sobre lo acontecido como resultado de los arriesgados experimentos científicos del Dr. Curien. Estudia al detalle este peculiar caso.

Diciembre de 1998
No está claro si el último experimento del doctor Curien tenía como fin la extinción de la raza humana o si fue un devastador accidente. Los agentes Thomas Rogan y G fueron enviados a la mansión Curien; allí encontraron la "obra maestra" del doctor Curien, un horripilante engendro denominado "Type00 Magician." Por desgracia, la criatura causó la muerte del doctor. El asunto fue resuelto por los agentes Thomas Rogan y G.

Febrero de 2000
Se han producido violentos disturbios en una pequeña ciudad; los agentes Gary y James han sido enviados para estabilizar la situación. Se encuentran cosas extrañas, similares a las del caso Curien, relacionadas con un hombre conocido como Goldman. Ambos casos podrían estar relacionados. Se necesitan más pruebas.

2002
Se ha recibido una petición especial urgente de un país no especificado; todos los agentes disponibles han sido enviados para investigar los "extraños" sucesos. Poco después, se producen otros eventos semejantes en distintos países en todo el mundo.

2003
Los sucesos de 2002 no fueron solucionados y, con bastante frecuencia, se han producido incidentes con horrorosas criaturas por todo el mundo. Los ciudadanos, que ahora no confían en nadie, deben ser controlados, y el caos y el desorden son la moneda de cambio común. La causa todavía se desconoce, pero los efectos a nivel global son devastadores.

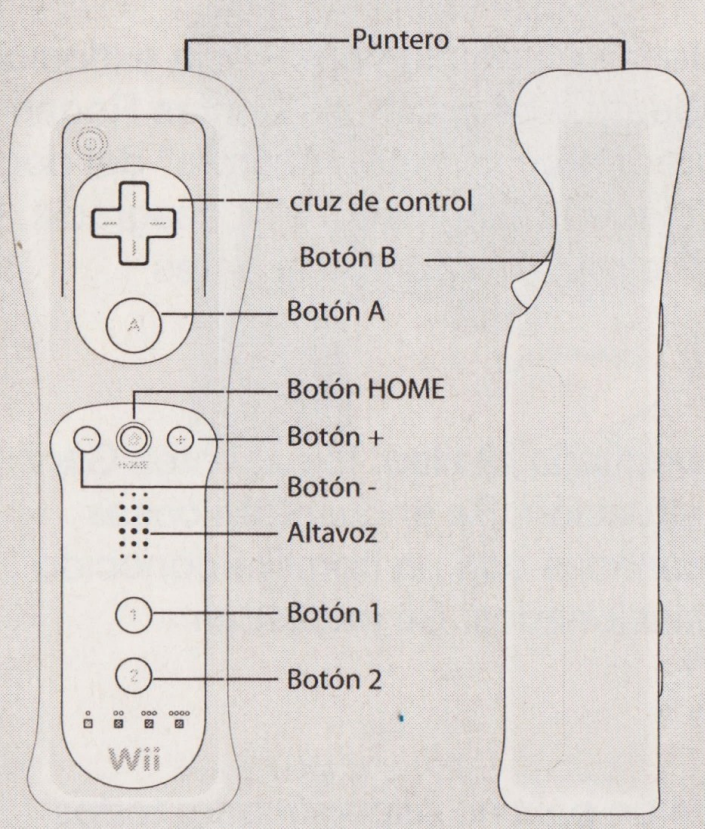
Octubre de 2019
Algunos supervivientes han identificado el centro de investigación EFI como causa de la hecatombe mundial. Al ser conscientes de lo urgente de la situación, las autoridades del AMS encomiendan la misión al antiguo agente Thomas Rogan. Sin embargo, no tardarán en perder todo contacto con éste. Se inicia una búsqueda desesperada.

31 de octubre de 2019
El agente G y Lisa Rogan, hija del agente Rogan, son enviados al centro de investigación EFI, donde se encuentran con una situación desoladora. Asombrosos descubrimientos, no revelados anteriormente, les llevarán a un inesperado encuentro con un final que cambiará todo; es imposible ofrecer más detalles en estos momentos.

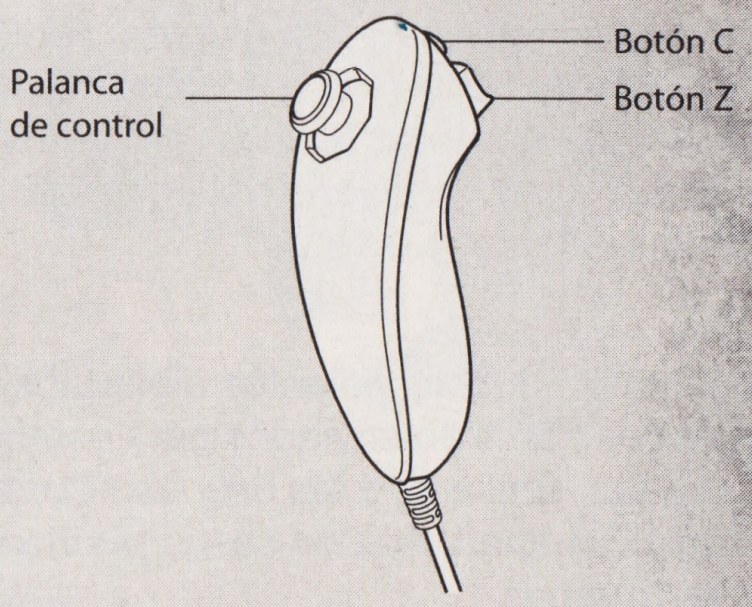
Controles

A este juego se juega con el mando de Wii™ solo o con el Nunchuk™. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener más información sobre cómo conectar el mando de Wii y el Nunchuk. Además, el mando de Wii dispone de audio y vibración; estas funciones podrán ser ajustadas en el menú HOME.

Wii Remote



Nunchuk



CONFIGURACIÓN DE BOTONES

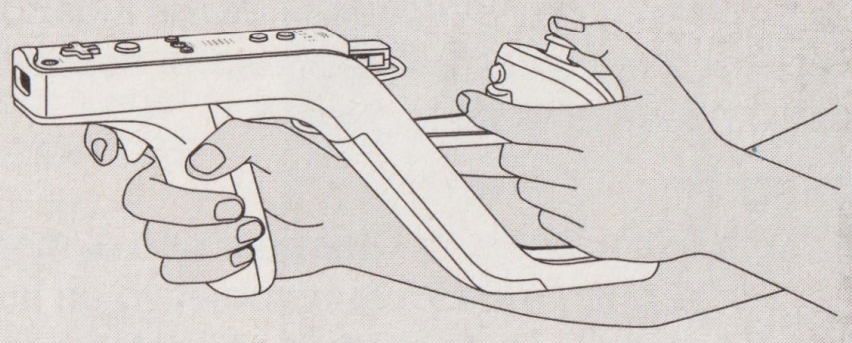
Si juegas sólo con el mando de Wii, la configuración de los botones es la siguiente:

BOTÓN	PANTALLA DE MENÚ	DURANTE LA PARTIDA
Puntero	*- No se usa -*	Apuntar/Recargar (ver la página siguiente)
Cruz de control	Elegir una opción	*- No se usa -*
Botón A	Confirmar selección	*- No se usa -*
Botón B	Confirmar selección	Disparar
Botón 1	Salir	Saltar eventos
Botón +	*- No se usa -*	Pausa
Botón –	Salir	Saltar eventos
Botón HOME	Menú HOME	Menú HOME

En el modo Nunchuk, podrás disponer de los siguientes controles (además de los controles con el mando de Wii):

BOTÓN	PANTALLA DE MENÚ	DURANTE LA PARTIDA
Palanca de control	Elegir una opción	*- No se usa -*
Botón C	Salir	Saltar eventos
Botón Z	Confirmar selección	Disparar (mientras mantienes pulsado el Botón B)

Modo Wii Zapper™
También podrás jugar con el Wii Zapper de Nintendo. Consulta el manual de instrucciones del Wii Zapper para más información sobre cómo conectar el mando de Wii y el Nunchuk a este accesorio.



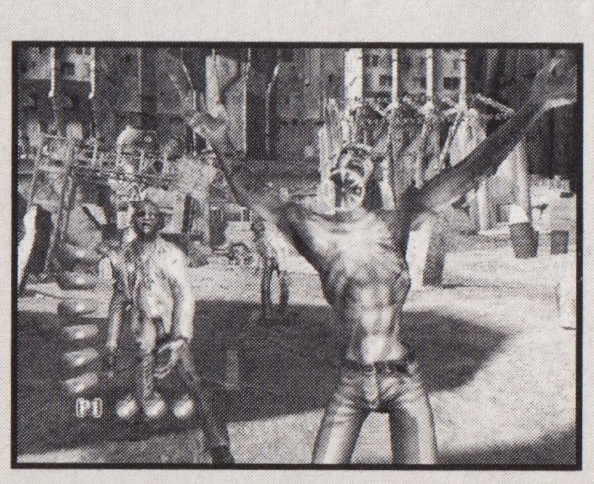
Éstos son los controles en el modo Wii Zapper:

BOTÓN	PANTALLA DE MENÚ	DURANTE LA PARTIDA
Cruz de control	Elegir una opción	*- No se usa -*
Palanca de control	Elegir una opción	*- No se usa -*
Botón A	Confirmar selección	*- No se usa -*
Botón B	Confirmar selección	Disparar
Botón C	Salir	Saltar eventos
Botón Z	Confirmar selección	Disparar*
Botón 1	Salir	Saltar eventos
Botón +	*- No se usa -*	Pausa
Botón –	Salir	Saltar eventos
Botón HOME	Menú HOME	Menú HOME

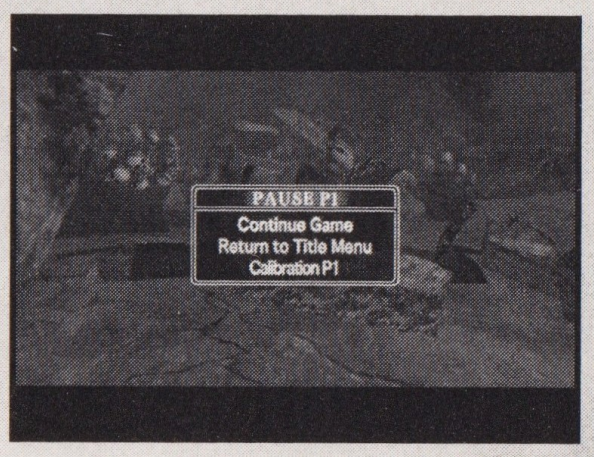
✷ Para disparar usando el Botón Z, deberás mantener pulsado el Botón B primero.

APUNTAR Y RECARGAR
Durante la partida aparecerá un cursor de objetivo cuando apuntes a la pantalla de televisión con el mando de Wii. Esta mira se utilizará para apuntar al enemigo. Para apuntar, apunta con el mando de Wii al área que quieras.

Si te quedas sin munición, podrás recargar apuntando fuera de la pantalla.



MENÚ PAUSA
Pulsa el Botón + durante la partida para poner el juego en pausa y acceder al menú pausa. Para seguir la partida podrás pulsar el Botón + de nuevo o elegir una de las siguientes opciones:



Continue Game (continuar la partida) — **Seguir con la partida.**

Return to Title Menu (volver a la pantalla de títulos) — Abandonar la partida.

Calibration P1 (calibración J1) — Calibrar el mando de Wii del jugador 1.

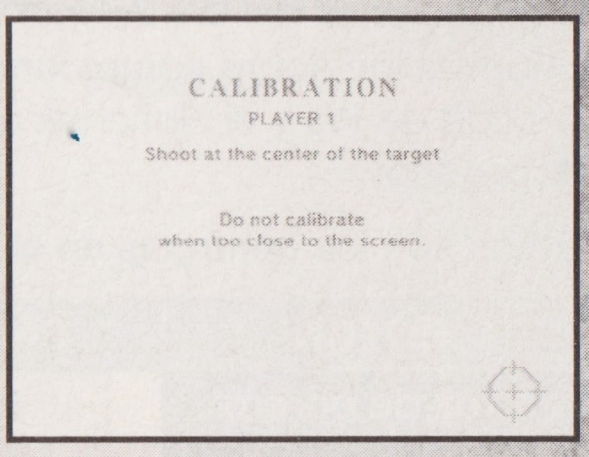
Calibration P2 (calibración J2) — Calibrar el mando de Wii del jugador 2.

✷ Sólo podrá calibrar su mando el jugador/a que ponga el juego en pausa.

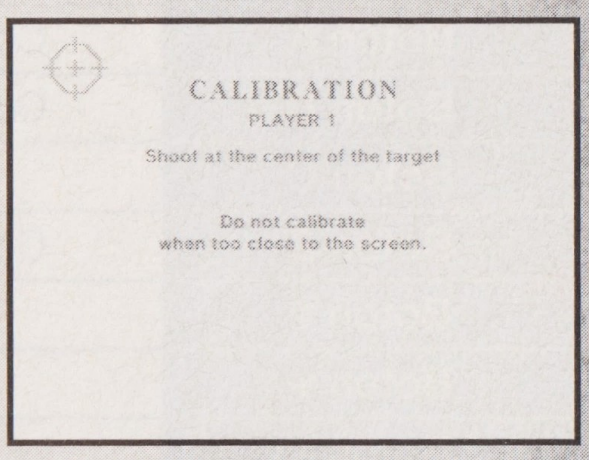
Calibración del mando

La calibración de los mandos de los jugadores 1 y 2 se hará por separado. Podrás acceder a la pantalla de calibración desde la pantalla de opciones (p.23) o desde el menú pausa durante la partida.

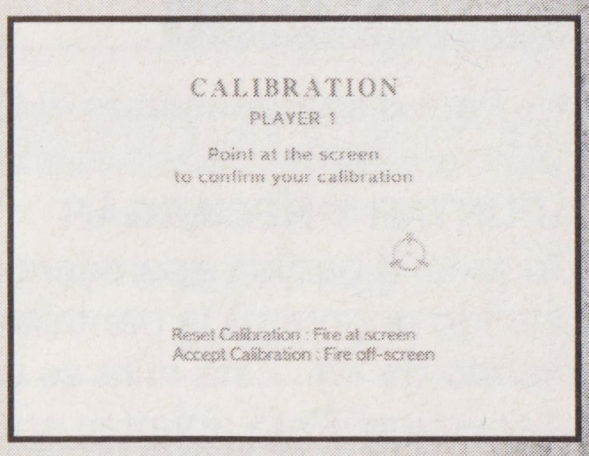
PASO 1
Apunta a la pantalla del televisor con el mando de Wii/Wii Zapper. Aparecerá un objetivo en la esquina inferior derecha de la pantalla. Apunta hacia éste y dispara.



PASO 2
El objetivo aparecerá a continuación en la esquina superior izquierda de la pantalla. Apunta hacia éste y dispara.

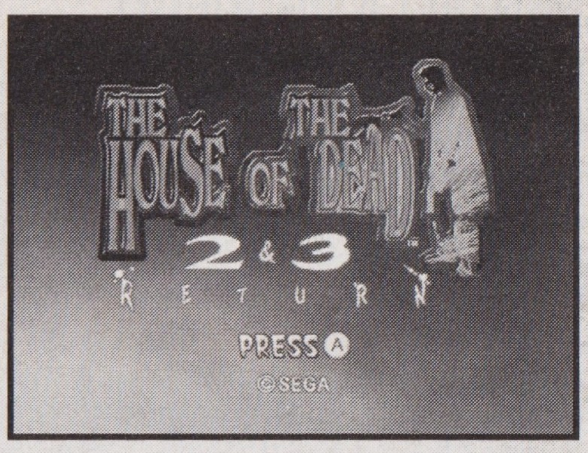


PASO 3
Cuando apuntas a la pantalla, la retícula se moverá hacia el lugar de la pantalla al que apuntes. Apunta fuera de la pantalla y el cursor desaparecerá. Apunta fuera de la pantalla y dispara para confirmar esta calibración y salir. Si no confirmas, apunta a la pantalla y dispara para repetir los pasos.

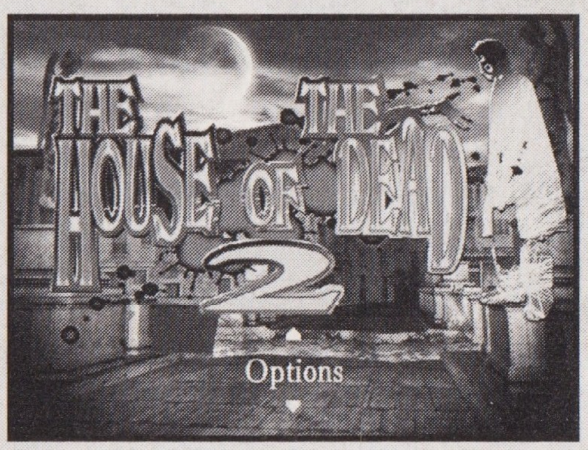


Empezar a jugar

Pulsa el Botón A/B/Z para acceder al menú de selección de juego. Pulsa la cruz de control/ palanca de control hacia arriba o abajo para elegir el juego al que quieres jugar (**THE HOUSE OF THE DEAD 2** o **THE HOUSE OF THE DEAD 3**). En el menú principal del juego seleccionado pulsa la cruz de control/palanca de control hacia arriba o abajo para elegir el modo de juego.

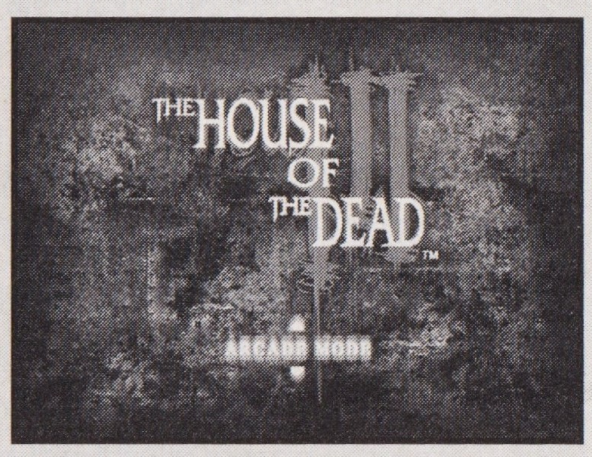


THE HOUSE OF THE DEAD 2 14
Arcade Mode (Modo Arcade) 15
Original Mode (Modo Original) 16
Boss Mode (Modo Jefe final). 17
Training Mode (Modo Entrenamiento) . . . 18
Items (Objetos) 19
Rankings (Clasificaciones) 24
Tutorial movies (Tutoriales) 24
Options (Opciones) 25



✷ Elige "Exit THE HOUSE OF THE DEAD 2" para volver al menú de selección de juego.

THE HOUSE OF THE DEAD 3 20
Modo Arcade. 22
Contrarreloj 23
Objetos 24
Clasificaciones 24
Tutoriales 24
Opciones 25



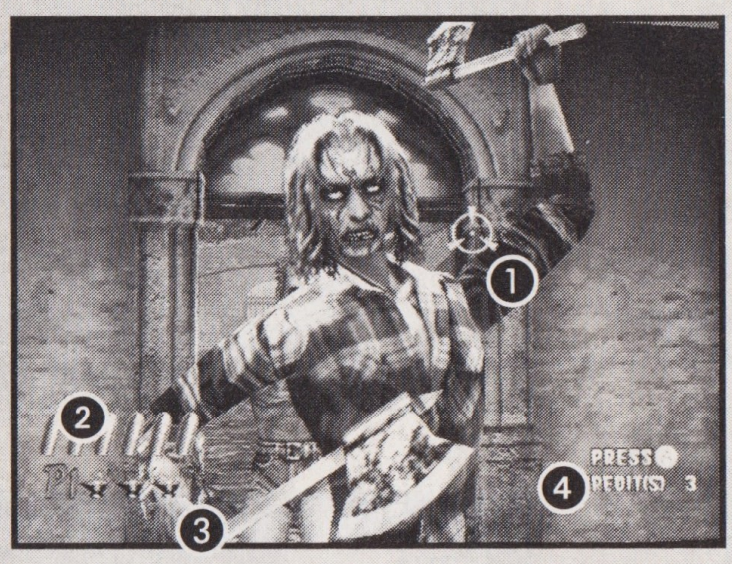
✷ Elige **"Salir de THE HOUSE OF THE DEAD 3"** para volver al menú de selección de juego.

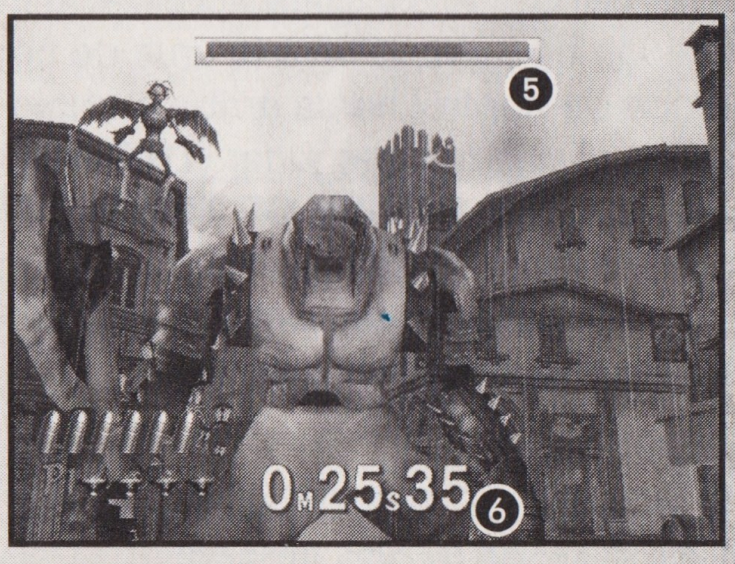
NOTAS SOBRE PARTIDAS DE 2 JUGADORES

En algunos modos podrán jugar dos jugadores en equipo. Para empezar una partida de dos jugadores, el jugador 1 empezará la partida y el jugador 2 pulsará el Botón A para unirse a él. Los créditos de continuación serán compartidos por ambos jugadores.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

PANTALLA DE JUEGO





❶ Retícula
Indica adónde apuntas.

❷ Balas restantes
El número de balas que te quedan.
¡Recarga antes de quedarte sin ninguna!

❸ Vida
Ésta se reducirá cuando recibas daños o hieras a un ciudadano por error. La vida se incrementará con objetos especiales. Cuando se te acabe la vida, aparecerá un mensaje de continuación (Continue).

❹ Crédito(s)
El número de veces que podrás continuar. Cuando te quedes sin créditos se acabará la partida.

❺ Indicador de vida del Boss (jefe final) final
Este indicador disminuirá cuando el jefe final reciba daños. Cuando el indicador llegue a cero, habrás superado el capítulo.

❻ Tiempo
Muestra lo que has tardado en derrotar al jefe final en el modo Jefe final (p.15).

✷ En las partidas para dos jugadores, las balas y la vida del jugador 2 aparecerán en la parte derecha de la pantalla.

SISTEMA DE HISTORIA MODIFICABLE

Este juego usa un "sistema de historia modificable" por el cual el curso de los eventos varía según las acciones que realice el jugador. De esta manera, hasta los jugadores más veteranos encontrarán novedades durante la partida.

Por ejemplo:
¡La gente de la ciudad está siendo atacada por los zombis!

¡El rescate ha sido un éxito!

El rescate ha fracasado...

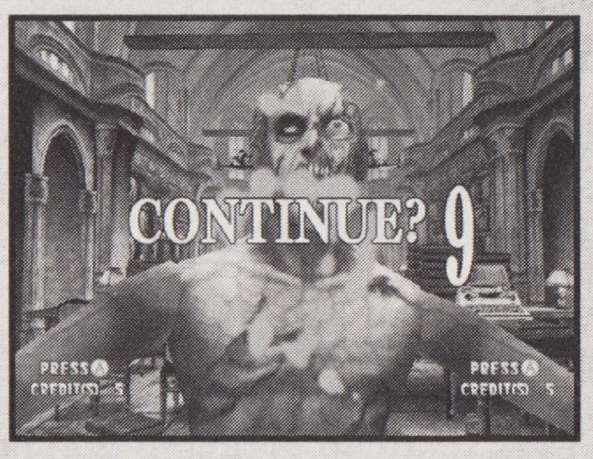
Arcade Mode (Modo Arcade)

Este modo es una reproducción fidedigna de la versión para máquinas recreativas de THE HOUSE OF THE DEAD 2.

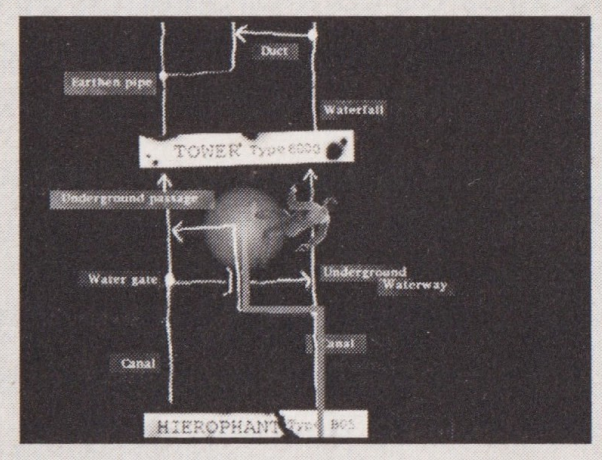
EMPEZAR A JUGAR
Elige Arcade mode (modo Arcade) en la pantalla de menú y pulsa el Botón A/B/Z. La partida empezará después de la secuencia inicial.

CONTINUAR/FIN DE LA PARTIDA
Cuando se te acabe la vida aparecerá el mensaje de continuación de partida (Continue). Podrás continuar la partida si pulsas el Botón A/B/Z antes de que la cuenta atrás llegue a cero. ¡Si te quedas sin créditos se acabará la partida!

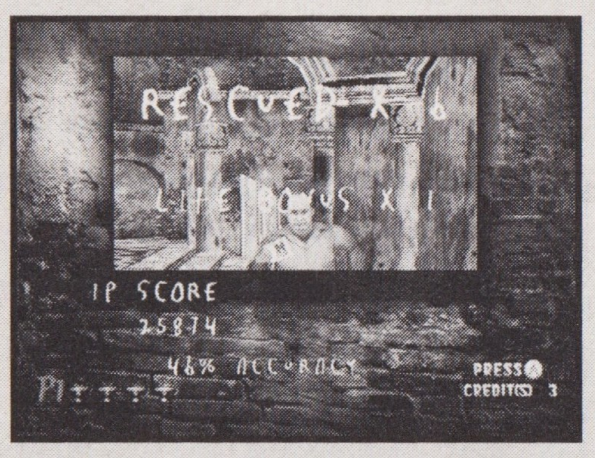
- Podrás acelerar la cuenta atrás si pulsas el Botón 1/–/C.



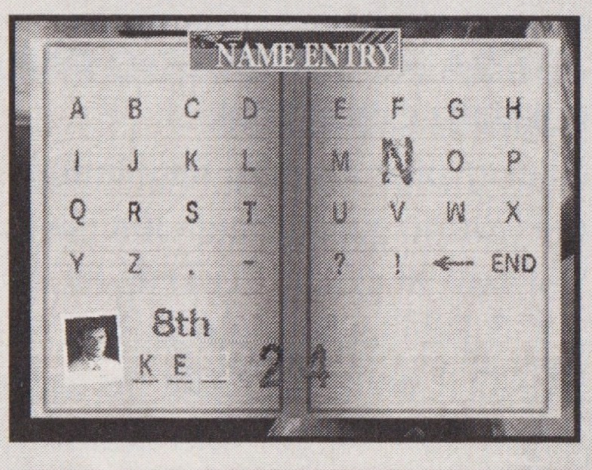
LA PANTALLA DE RECORRIDO
Cuando se termine la partida se mostrará la pantalla de recorrido; en ésta se mostrarán las rutas por las que has pasado hasta ahora.



PANTALLA DE PUNTUACIÓN/PANTALLA DE JUEGO COMPLETADO
Una vez que hayas superado un capítulo se mostrará la pantalla de puntuación y distintas estadísticas. Cuando hayas completado todos los capítulos se te calificará según tu actuación.



CLASIFICACIÓN POR PUNTOS
La pantalla para que registres tu nombre aparecerá si tu puntuación en los modos Arcade, Original o Boss (Jefe final) está entre las diez mejores. Escribe tres letras como nombre antes de que acabe la cuenta atrás. Elige "←" para volver a la letra anterior. Selecciona "END" para confirmar tu nombre.

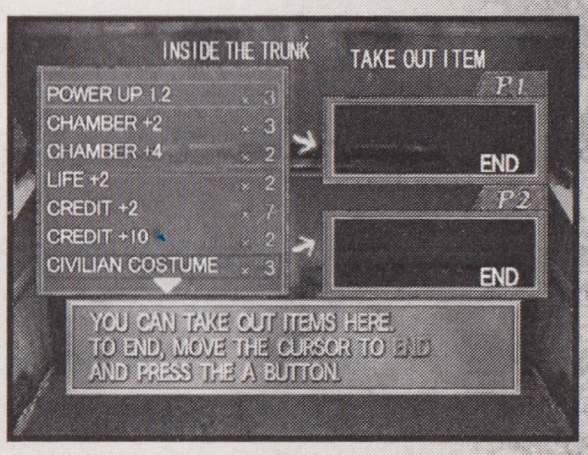


Original Mode (Modo Original)

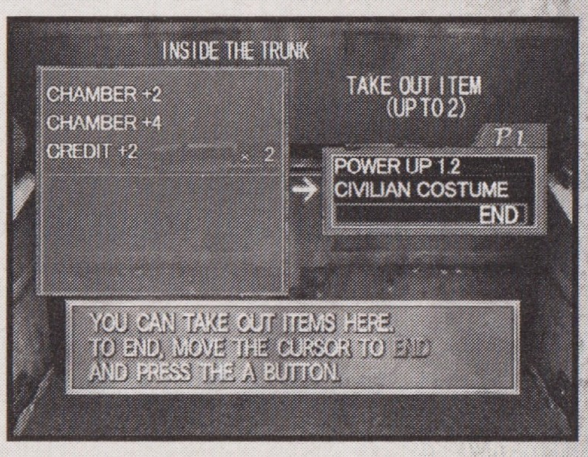
Consigue objetos que te ayuden a superar los niveles. El modo Original es ideal para cualquiera que crea que el modo Arcade es demasiado difícil.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE OBJETOS

En esta pantalla podrás elegir qué objetos equipar. En partidas de un jugador podrás llevar dos objetos a la vez. En las de dos jugadores, cada jugador podrá llevar un objeto. Pulsa la cruz de control/palanca de control hacia arriba o abajo para elegir objetos del maletero y pulsa el Botón A/B/Z para mover los objetos hasta el recuadro de objetos equipados.



Cuando hayas seleccionado el número permitido de objetos, el cursor se desplazará hasta "**END**". Para cambiar el objeto que tienes equipado, pulsa la cruz de control/palanca de control hacia arriba o abajo para elegir un objeto y pulsa el Botón A/B/Z para devolver el objeto al maletero.



- Una vez que uses el objeto desaparecerá de la lista la siguiente vez que juegues.

USANDO OBJETOS A LA VEZ

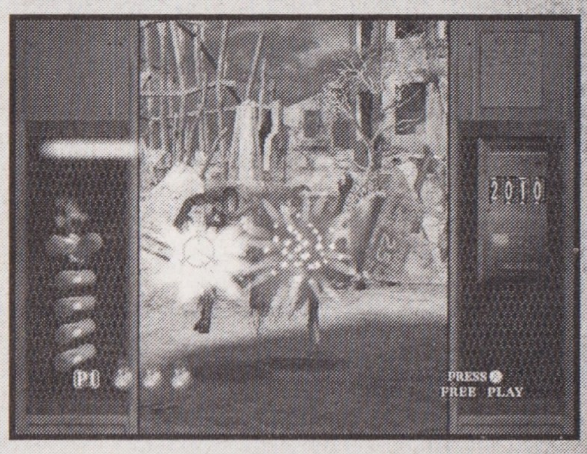
Algunos objetos revelan extraordinarias características cuando se combinan, pero otros no se pueden combinar (en este caso verás el texto: "THESE ITEMS CANNOT BE COMBINED"). ¡Intenta averiguar qué combinaciones funcionan mejor!

OBTENER OBJETOS

Algunos están escondidos en barriles, bidones y otros lugares. Dispáralos para descubrir los objetos, y luego dispara a los objetos para conseguirlos. Los objetos que consigas se almacenarán en el maletero.

JUEGA AL MINIJUEGO PARA GANAR OBJETOS

Si cumples ciertos requisitos, podrás jugar a un minijuego justo después de iniciar la consola Wii con el disco de THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN y elegir THE HOUSE OF THE DEAD 2 en la pantalla de selección de juego. No dejes que los zombis acaben contigo y ganarás objetos que podrás usar en el modo Original.



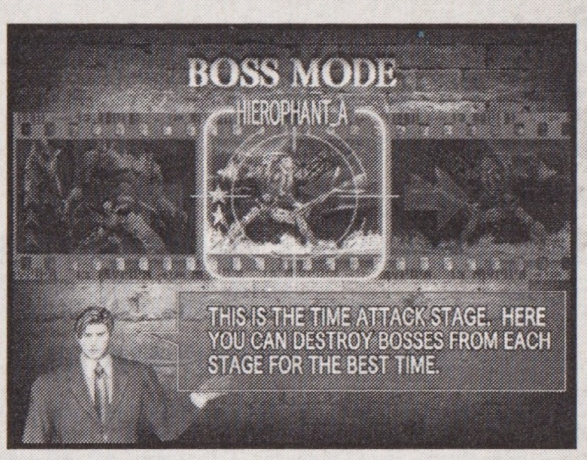
Podrás saltarte este minijuego pulsando el Botón 1/–/C.

Boss Mode (Modo Jefe final)

Enfréntate a los jefes finales de cada capítulo e intenta acabar con ellos lo más rápido posible. Este modo es para un solo jugador.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE JEFE FINAL

Pulsa la cruz de control/palanca de control a derecha/izquierda para elegir un jefe final. Si el jefe elegido tiene varias estrellas pulsa la cruz de control/palanca de control hacia arriba o abajo para elegir el número de las mismas (ver más abajo). Cuantas más estrellas tenga un jefe final, más difícil será derrotarle. Pulsa el Botón A/B/Z para empezar a pelear.



Pulsa el Botón 1/–/C para salir de este modo.

JUDGMENT	Jefe final del capítulo 1
HIEROPHANT A/B	Jefe final del capítulo 2
TOWER A/B	Jefe final del capítulo 3
STRENGTH A/B	Jefe final del capítulo 4
MAGICIAN	Jefe final del capítulo 5

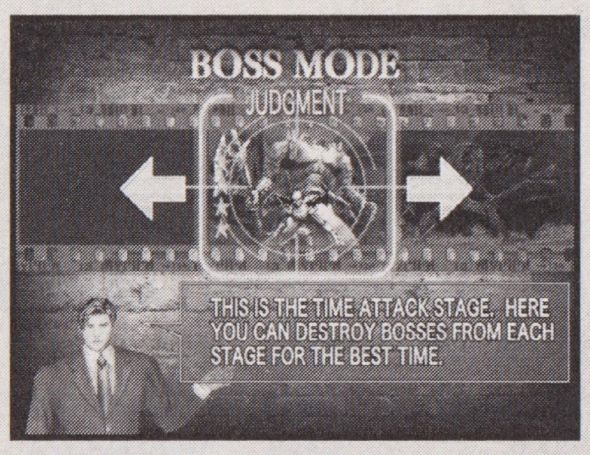
- El lugar en el que los jefes A/B aparecen dependerá de la ruta que tomes en el modo Arcade o el modo Original.
- Podrás seleccionar más cosas si cumples ciertas condiciones.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acabará cuando tu personaje se quede sin vida. En este modo no se te dará la opción de continuar.

AÑADIENDO ESTRELLAS

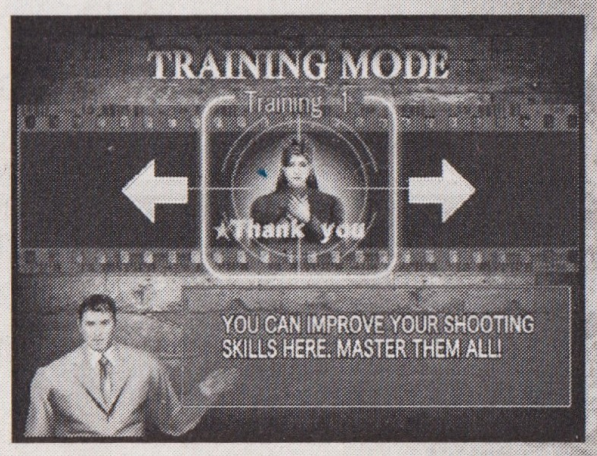
El número de estrellas indica el nivel de dificultad máxima del jefe seleccionado. Cuando elijas la partida, elige también el número de estrellas del nivel de dificultad en el que quieras jugar. Si derrotas al jefe en su nivel más alto de dificultad se añadirá otra estrella. Cinco estrellas rojas indican que has derrotado al jefe en el nivel más difícil.



Training Mode (Modo Entrenamiento)

Con este modo podrás pulir tu estilo de juego. Podrás practicar desde las técnicas básicas a las más avanzadas. Este modo es para un solo jugador.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ENTRENAMIENTO



Pulsa la cruz de control/palanca de control a derecha/izquierda para elegir una sesión de entrenamiento. James describirá el tipo de entrenamiento. Si el entrenamiento seleccionado tiene dos o más estrellas, pulsa la cruz de control/palanca de control hacia arriba o abajo para elegir cuántas quieres. Pulsa el Botón A/B/Z para iniciar el entrenamiento. Cuando entres en el modo Entrenamiento por primera vez, verás que sólo está disponible **"Training 1" (Entrenamiento 1).**

Pulsa el Botón 1/–/C para salir del modo.

ENTRENAMIENTO SUPERADO/CONTINUAR

Después de superar una sesión de entrenamiento, verás el mensaje "Success" (éxito). Pulsa el Botón A/B/Z para volver a la pantalla de selección de entrenamiento. Si no superas el entrenamiento, se mostrará la pantalla de continuación. Pulsa la cruz de control/palanca de control a derecha/izquierda para elegir una de las opciones siguientes:

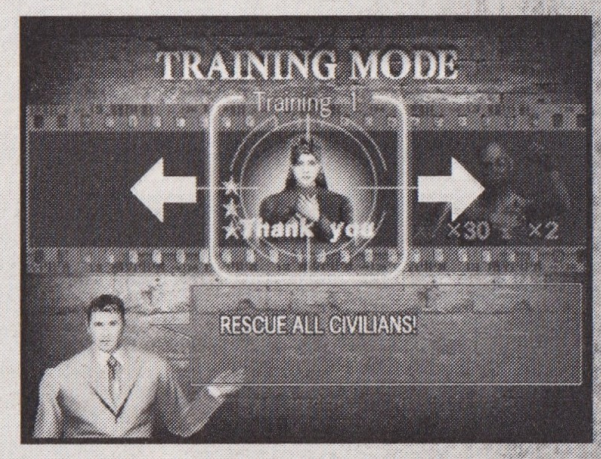
AGAIN . . . Intentarlo de nuevo.

QUIT . . . . Dejar de entrenar y volver a la pantalla de selección de entrenamiento.

INCREMENTO DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO DISPONIBLES

Si superas la sesión de entrenamiento más avanzada que esté disponible, desbloquearás más sesiones.

INCREMENTO EN LAS ESTRELLAS DE CADA SESIÓN



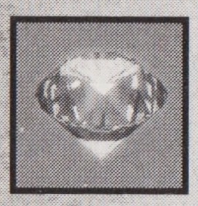
Supera una sesión de entrenamiento o una batalla con un jefe final y aparecerá una estrella como la de la parte inferior derecha. Las estrellas indican el nivel de dificultad; ésta se incrementa con el número de estrellas. Supera una sesión de entrenamiento que tenga el nivel de dificultad más alto disponible y se incrementará el número de estrellas de esa sesión.

Items (Objetos)

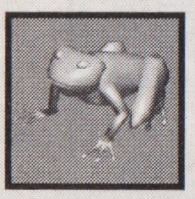
En los modos Arcade y Original encontrarás distintos objetos. Éstos son algunos de ellos:

First Aid Kit (Botiquín)
ARCADE ORIGINAL
Añade una vida.

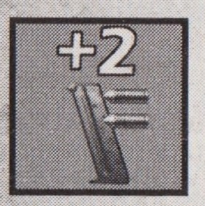
Gold Coin (Moneda de oro)
ARCADE ORIGINAL
Puntos de bonificación.



Gem (Piedra preciosa)
ARCADE ORIGINAL
Puntos de bonificación.

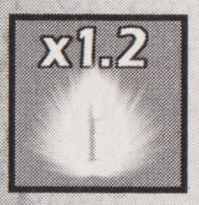


Golden Frog (Rana dorada)
ARCADE ORIGINAL
Puntos de bonificación.



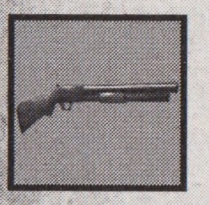
Chamber +2 (Recámara +2)
ORIGINAL
Se añaden dos balas más al cargador.

Credit +2 (Créditos +2)
ORIGINAL
Obtienes dos créditos más.



Power Up 1.2 (Potenciador 1.2)
ORIGINAL
La potencia de las balas se incrementa x 1.2.

Amy Costume (Traje de Amy)
ORIGINAL
El personaje del jugador será Amy.



Shotgun (Escopeta)
ORIGINAL
Las balas se dispersan para tener un área de impacto mayor.

Machine Gun (Metralleta)
ORIGINAL
Dispara seis balas automáticamente cada vez que aprietas el gatillo.

EXPLICACIÓN DE LAS ETIQUETAS

ARCADE Un objeto encontrado en el modo Arcade.

ORIGINAL Un objeto encontrado en el modo Original.

✸ Los potenciadores encontrados en el modo Original no se pueden usar en el modo Arcade.

THE HOUSE OF THE DEAD 3

PANTALLA DE JUEGO

❶ Retícula
Indica adónde apuntas.

❷ Balas restantes
El número de cartuchos que te quedan. Cuando recargues, tu arma tendrá el número máximo de cartuchos.

❸ Vida
Ésta se reducirá cuando los zombis te hieran. La vida se incrementará con objetos especiales y cuando acabes con éxito los "Eventos en equipo" (p.19). Cuando se te acabe la vida, aparecerá el mensaje de continuación.

❹ Crédito(s)
El número de veces que podrás continuar. Cuando te quedes sin créditos se acabará la partida.

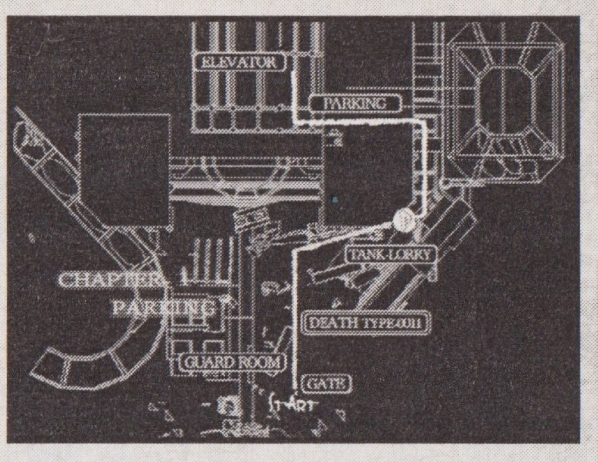
❺ Indicador de vida del Boss (jefe final) final
Este indicador disminuirá cuando el jefe final reciba daños. Cuando el indicador llegue a cero, habrás superado el capítulo. El indicador inferior disminuye cuando das a objetivos específicos; cuando éste llegue a cero, podrás parar el ataque del jefe si consigues dejarle sin vida antes del siguiente ataque.

❻ Tiempo
Aparecerá cuando juegues en el modo Contrarreloj e indica el tiempo que te queda. La partida acabará cuando llegue a cero. El tiempo disminuye cuando recibes daños de los monstruos y se incrementa cuando matas rápido a los zombis, consigues objetos, o completas con éxito "Eventos en equipo" (p.19).

✸ En las partidas para dos jugadores, los cartuchos y la vida del jugador 2 aparecerán en la parte derecha de la pantalla.

SISTEMA DE HISTORIA MODIFICABLE

El curso de la historia varía dependiendo de las acciones del jugador. Los cambios de la historia se basan en el recorrido elegido. ¡Descubre la historia entera yendo por todos los caminos posibles!



Este sistema es distinto del sistema de THE HOUSE OF THE DEAD 2. En éste se te pedirá que elijas una ruta cuando el camino se divida en otros caminos. Para elegir uno, apunta a la ruta que quieras o usa la cruz de control/palanca de control para seleccionar la ruta y pulsa el Botón A, o dispara, para confirmar.

EVENTOS EN EQUIPO

Durante el transcurso del juego, los jugadores que jueguen juntos se encontrarán a veces en situaciones muy peligrosas como, por ejemplo, si uno de los jugadores cae en manos de los zombis; en este caso será el otro jugador quien deba rescatar a su compañero antes de que a éste le ataquen los zombis. Rescatar a tu compañero te hará conseguir bonificaciones. En el modo Arcade ambos recibiréis otra vida y en el modo Contrarreloj recibiréis más tiempo.

- Aunque el jugador atrapado sea atacado antes de ser rescatado no morirá ni perderá tiempo.
- Tus disparos no herirán a tu compañero

Acaba con los zombis con la señal de **PELIGRO** para rescatar a tu compañero.

Modo Arcade

Este modo es una reproducción fidedigna de la versión para máquinas recreativas de THE HOUSE OF THE DEAD 3. Completa todos los capítulos sin que se te acabe la vida. Ésta disminuirá cuando te ataquen los zombis, y se incrementará cuando consigas bonificaciones de vidas o botiquines, o completes eventos con éxito.

EMPEZAR A JUGAR

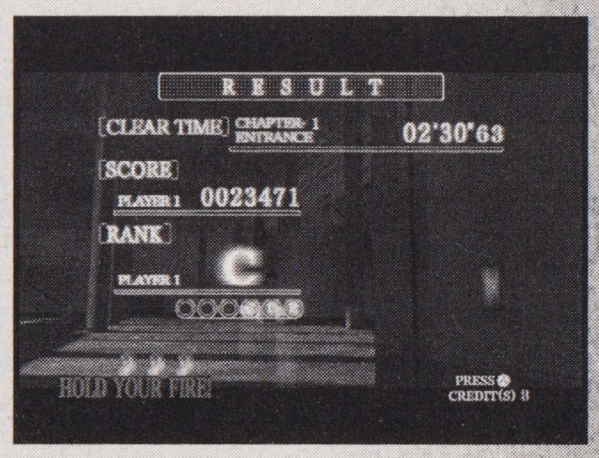
Elige modo Arcade en la pantalla de menú y pulsa el Botón A/B/Z. La partida empezará después de la secuencia inicial.

CONTINUAR/FIN DE LA PARTIDA

Cuando se te acabe la vida aparecerá la pantalla de continuación. Podrás continuar la partida si pulsas el Botón A/B/Z antes de que la cuenta atrás llegue a cero. ¡Si te quedas sin créditos se acabará la partida!

LA PANTALLA DE RESULTADOS

Al final de cada capítulo aparecerá una pantalla de resultados en la que se indicará tu calificación por cada capítulo. Obtendrás bonificaciones de vidas cuando consigas una calificación alta. Cuando superes todos los capítulos se mostrará tu calificación total.



TIEMPO UTILIZADO. . . . Tiempo empleado para terminar el episodio.

PUNTUACIÓN. . . . . . Puntuación total.

CLASIFICACIÓN. . . . . . Calificación obtenida en ese capítulo.

CLASIFICACIÓN POR PUNTOS

La pantalla para que registres tu nombre aparecerá si tu puntuación en los modos Arcade o Contrarreloj está entre las diez mejores. Escribe tres letras como nombre antes de que acabe la cuenta atrás. Elige "←" para volver a la letra anterior. Selecciona FIN para confirmar tu nombre.

Contrarreloj

En Contrarreloj, deberás llegar tan lejos como puedas con el tiempo que te dan. Cuando recibas daños el tiempo disminuirá; sin embargo, cuando derrotes a monstruos y completes eventos en equipo, obtendrás más tiempo. Aprovecha al máximo las bonificaciones de tiempo ¡y recuerda que acabar con los zombis lo más rápido posible es la clave!

REGLAS DEL MODO CONTRARRELOJ

- Sólo tienes un crédito. No hay continuaciones.
- Este modo es para un solo jugador.
- El tiempo de inicio es de 30 segundos.
- El nivel de dificultad es **NORMAL.**

AUMENTARÁ EL TIEMPO CUANDO:

- Derrotes a un zombi.
- Completes un evento en equipo.
- Obtengas un objeto (un reloj).
- Recibas una calificación alta en la pantalla de resultados al final de cada capítulo.

LA PANTALLA DE RESULTADOS

Al final de cada capítulo aparecerá una pantalla de resultados en la que se indicará tu calificación por cada capítulo. Obtendrás bonificaciones de vidas cuando consigas una calificación alta. Cuando superes todos los capítulos se mostrará tu calificación total.

TIEMPO TOTAL DE JUEGO. . . . Tiempo total de juego.

CLASIFICACIÓN . . . . . Calificación de cada capítulo.

PUNTUACIÓN . . . . . Puntuación final obtenida.

TIEMPO RESTANTE. . . . Tiempo que quedaba cuando completaste el juego.

ANÁLISIS DEL. . . . . .Calificación total final.

DR. CURIEN El Dr. Curien analiza y comenta tu estilo de juego.

Objetos

Los bidones de aceite y las cajas de cartón pueden esconder objetos. Dispáralos una vez para descubrirlos, y otra vez más para conseguir el objeto.

Botiquín
Cógelo para conseguir una vida.

Moneda de oro
Obtienes 300 puntos de bonificación por moneda.

Reloj
Incrementa el tiempo que te queda en la Contrarreloj.

Rana dorada
Obtienes 1000 puntos de bonificación.

Moneda doblada
Obtienes 200 puntos de bonificación.

Minimago
Obtienes 2000 puntos de bonificación.

Zombi mecha
Obtienes 3000 puntos de bonificación.

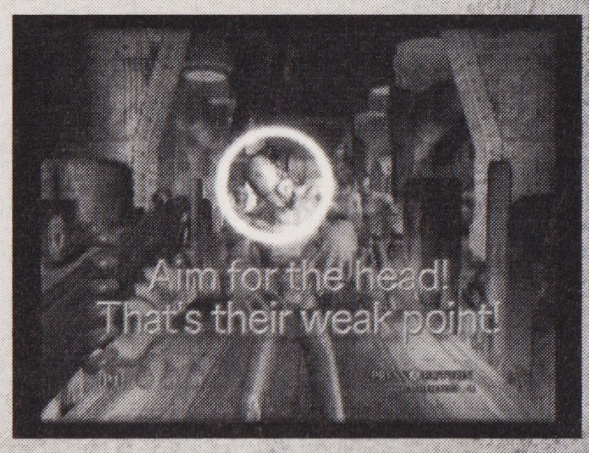
Moneda de cristal
Consigue puntos de bonificación que aumentan cada vez que das a la moneda (1 moneda = 100 puntos; podrás obtener hasta un máximo de 1500 puntos con aciertos consecutivos).

Clasificaciones

Puedes ver las clasificaciones de cada juego. Se mostrarán los diez primeros clasificados de los modos Arcade, Original, y Boss (por cada jefe final) en THE HOUSE OF THE DEAD 2, y de los modos Arcade y Contrarreloj en THE HOUSE OF THE DEAD 3. Pulsa la cruz de control/palanca de control a derecha/izquierda para cambiar de página. Pulsa el Botón 1/–/C para volver a la pantalla del menú principal.

Tutoriales

Si juegas en el modo Arcade de cualquiera de los juegos se mostrará un vídeo tutorial antes del juego. Si cumples ciertos requisitos se mostrará otro tutorial la próxima vez que juegues. Podrás ver estos vídeos más tarde si eliges **Tutorial Movies (tutoriales)** en la pantalla del menú principal de cualquiera de los juegos.



Opciones

Podrás cambiar varias opciones de juego. Pulsa la cruz de control/palanca de control hacia arriba o abajo para elegir una opción y pulsa el Botón A/B/+/Z para confirmar. Pulsa la cruz de control/palanca de control a izquierda o derecha para cambiar la opción seleccionada. Elige **DEFAULT** (predeterminada) para hacer que las opciones vuelvan a su estado original. Selecciona **EXIT** (abandonar para volver a la pantalla anterior).

CALIBRACIÓN
Ajusta la mira del arma. Elige quién ajustará la mira, el jugador 1 o el jugador 2, y luego sigue las instrucciones de la página 6 para ajustar la mira.

OPCIONES DE JUEGO
Cambia las opciones del juego que estés jugando.

DIFICULTAD . . . .Elige el nivel de dificultad del juego.

VIDA . . . . . .Cambia la cantidad de vida inicial.

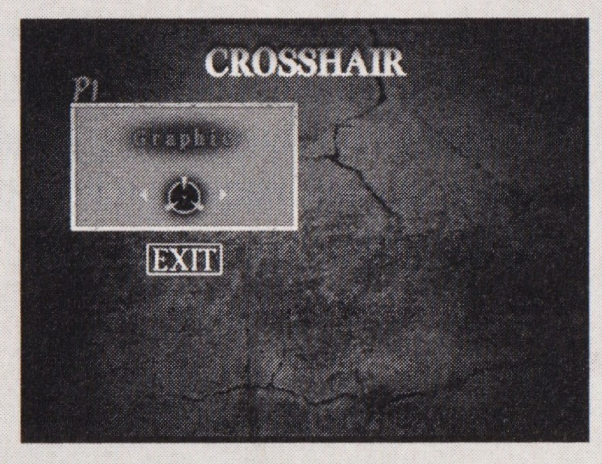
CRÉDITOS . . . . .Cambia el número de créditos.

COLOR DE LA SANGRE. . . . . .Elige el color de la sangre de los zombis.

VIOLENCIA . . . . .Elige el nivel de violencia (no está disponible para THE HOUSE OF THE DEAD 2).

✸ Si completas el juego o cumples ciertos requisitos se pondrán a tu disposición niveles de dificultad (Muy fácil y Muy difícil) y cantidad de vidas (hasta cinco) y créditos (hasta nueve) adicionales.

RETÍCULA
Cada jugador podrá cambiar la apariencia de la mira. Para un desafío mayor, selecciona **NO** para jugar sin usar la retícula.



SONIDO
Ajusta el volumen del juego:

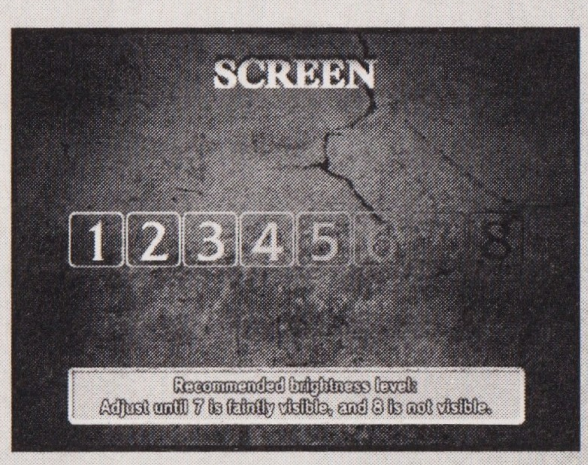
MÚSICA DE FONDO (BGM) Volumen de la música de fondo.

EFECTOS DE SONIDO (SFX) Volumen de los efectos sonoros.

VOZ . . . . . .Volumen de la voz.

✸ El sonido del altavoz y la función de vibración del mando de Wii se modifican en el menú HOME.

PANTALLA
Cuando selecciones esta opción, aparecerá un patrón de prueba. Ajusta manualmente el nivel de brillo de la pantalla de televisión para una mejor visualización. Pulsa cualquier botón para salir.



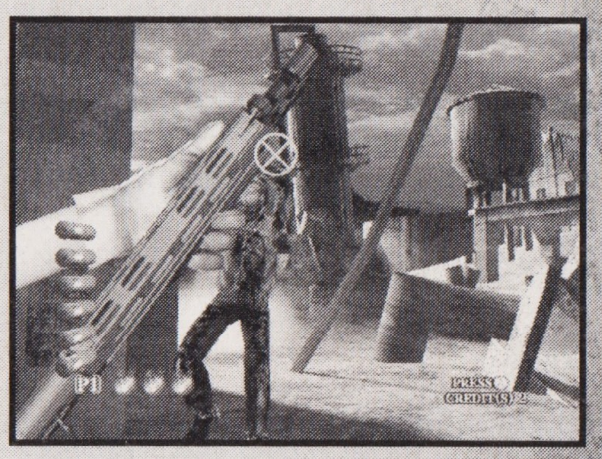
Consejos para agentes novatos AMS

Soy el agente G, bienvenidos al AMS. Dejad que os dé unos consejos, novatos. Os espera un verdadero infierno, pero si no os olvidáis de lo que os voy a decir y practicáis vuestras habilidades, puede que salgáis con vida.

1. Pensad a quién disparar primero
No disparéis a diestro y siniestro cuando os ataquen los enemigos. Tened en cuenta de dónde vienen y qué están haciendo, y decidid a quién disparar primero. Disparar al enemigo más cercano no tiene por qué ser lo mejor en cada caso.

2. Apuntad al punto débil
El punto débil de un zombi es la cabeza. Intentad darles en la cabeza siempre que podáis. Ni el zombi más persistente puede sacarse una bala de entre los ojos.

3. Pensad bien cuándo recargar
Mientras recargáis no podréis disparar. Vigilad la munición que os queda y decidid cuál es el mejor momento para recargar. Mantened la calma y no pasará nada.



Otra cosa: si completáis THE HOUSE OF THE DEAD 2 y THE HOUSE OF THE DEAD 3 se desbloqueará un nuevo modo. ¿Qué modo es éste? ¡Averiguadlo! Que tengáis suerte.

Notas

Avisos Legales

Copyright © 1990-2007 Info-ZIP. All rights reserved.

For the purposes of this copyright and license, “Info-ZIP” is defined as the following set of individuals:

Mark Adler, John Bush, Karl Davis, Harald Denker, Jean-Michel Dubois, Jean-loup Gailly, Hunter Goatley, Ed Gordon, Ian Gorman, Chris Herborth, Dirk Haase, Greg Hartwig, Robert Heath, Jonathan Hudson, Paul Kienitz, David Kirschbaum, Johnny Lee, Onno van der Linden, Igor Mandrichenko, Steve P. Miller, Sergio Monesi, Keith Owens, George Petrov, Greg Roelofs, Kai Uwe Rommel, Steve Salisbury, Dave Smith, Steven M. Schweda, Christian Spieler, Cosmin Truta, Antoine Verheijen, Paul von Behren, Rich Wales, Mike White.

This software is provided “as is,” without warranty of any kind, express or implied. In no event shall Info-ZIP or its contributors be held liable for any direct, indirect, incidental, special or consequential damages arising out of the use of or inability to use this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the above disclaimer and the following restrictions:

1. Redistributions of source code (in whole or in part) must retain the above copyright notice, definition, disclaimer, and this list of conditions.

2. Redistributions in binary form (compiled executables and libraries) must reproduce the above copyright notice, definition, disclaimer, and this list of conditions in documentation and/or other materials provided with the distribution. The sole exception to this condition is redistribution of a standard UnZipSFX binary (including SFXWiz) as part of a self-extracting archive; that is permitted without inclusion of this license, as long as the normal SFX banner has not been removed from the binary or disabled.

3. Altered versions--including, but not limited to, ports to new operating systems, existing ports with new graphical interfaces, versions with modified or added functionality, and dynamic, shared, or static library versions not from Info-ZIP--must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source or, if binaries, compiled from the original source. Such altered versions also must not be misrepresented as being Info-ZIP releases--including, but not limited to, labeling of the altered versions with the names “Info-ZIP” (or any variation thereof, including, but not limited to, different capitalizations), “Pocket UnZip,” “WiZ” or “MacZip” without the explicit permission of Info-ZIP. Such altered versions are further prohibited from misrepresentative use of the Zip-Bugs or Info-ZIP e-mail addresses or the Info-ZIP URL(s), such as to imply Info-ZIP will provide support for the altered versions.

4. Info-ZIP retains the right to use the names “Info-ZIP,” “Zip,” “UnZip,” UnZipSFX, “WiZ,” “Pocket UnZip,” “Pocket Zip,” and “MacZip” for its own source and binary releases.

Servicio al cliente

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta

www.sega-europe.com.

Regístrate en

www.sega-europe.com
para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones
por email y muchas cosas más.

Garantía

GARANTÍA: SEGA Europe Limited le garantiza a usted, el comprador original del Juego, que dicho Juego funcionará fundamentalmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de 180 días desde la fecha de la primera compra. Si descubre un problema en el Juego cubierto por la garantía en el plazo de 180 días, su vendedor reparará o reemplazará el Juego a su discreción y gratuitamente, de acuerdo con el proceso que se describe más abajo (que están estrictamente prohibidos). Esta garantía limitada: (a) no es aplicable si el Juego se usa para un negocio o con fines comerciales; (b) queda anulada si cualquier dificultad con el Juego está relacionada con un accidente, uso indebido, virus o aplicación indebida. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, y, además, puede tener derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local.

RECLAMACIONES DE GARANTÍA: Las reclamaciones de garantía deben hacerse al establecimiento vendedor donde se adquirió el juego. Envíe el Juego junto al recibo original de compra y una explicación de la dificultad que tiene con el Juego. A su discreción, el vendedor reparará o reemplazará el Juego. Los Juegos reemplazados estarán garantizados por el periodo restante de la garantía o del plazo de 90 días desde la compra, cualquiera que sea el más largo. Si por cualquier motivo el Juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho a los daños incurridos directamente (pero no otros) que se tengan por razonables pero solo hasta la suma de dinero que se pagó por el Juego. Lo precedente (reparación, reemplazo o daños limitados) es su recurso legal exclusivo.

LIMITACIONES: HASTA DONDE LO PERMITA LA LEY, NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVO, INDIRECTO O EMERGENTE QUE SURJA DE LA POSESIÓN, USO O FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO DE ESTE JUEGO.

Antes de usar el teléfono, se requiere el permiso del abonado que paga la factura. Los precios están sujetos a cambios sin aviso. Puede que este servicio no esté disponible en todas las zonas. El tiempo de la llamada lo determina el usuario. Los mensajes están sujetos a cambios sin aviso. La información del presente documento, incluyendo el URL y otras referencias a sitios web de internet, está sujeta a cambios sin aviso. Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales. El cumplimiento de todas las leyes de propiedad intelectual es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, ninguna parte del presente documento puede reproducirse, almacenarse o introducirse en un sistema de recuperación, o transmitirse en forma alguna o medio alguno, (electrónico, mecánico, de fotocopia, grabación u otro), con el fin que fuese, sin el permiso expreso por escrito de SEGA Europe Limited.

The PEGI age rating system:

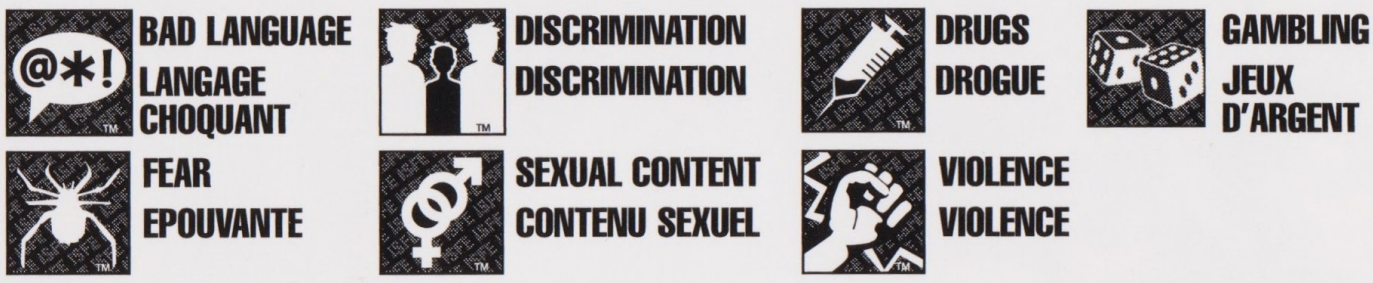
Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

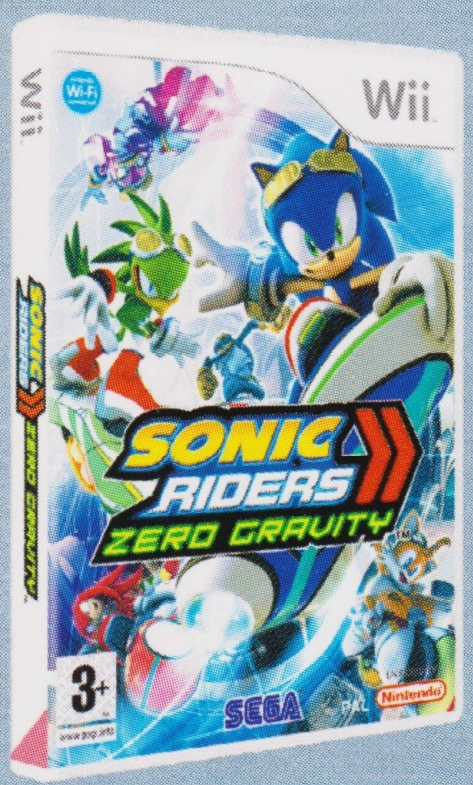
Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and THE HOUSE OF THE DEAD are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

RVL-RHDP-ESP

¡FANTÁSTICOS JUEGOS NUEVOS YA A LA VENTA!

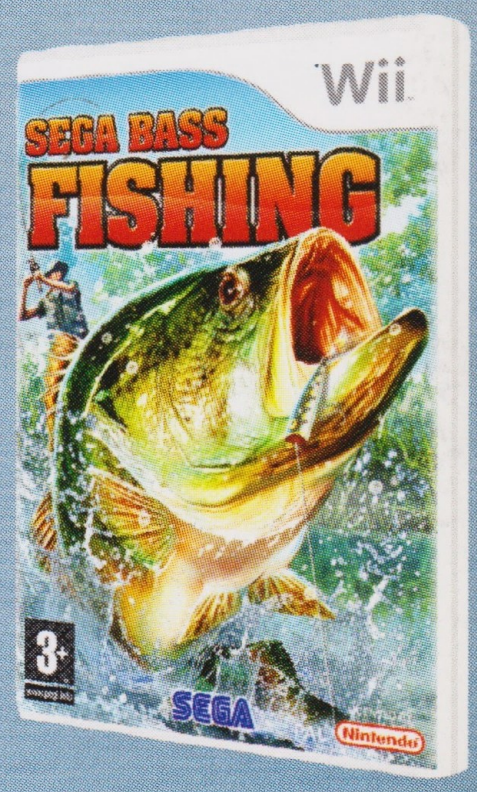


SONIC RIDERS ZERO GRAVITY™

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS™

GHOST SQUAD™

SEGA BASS FISHING™



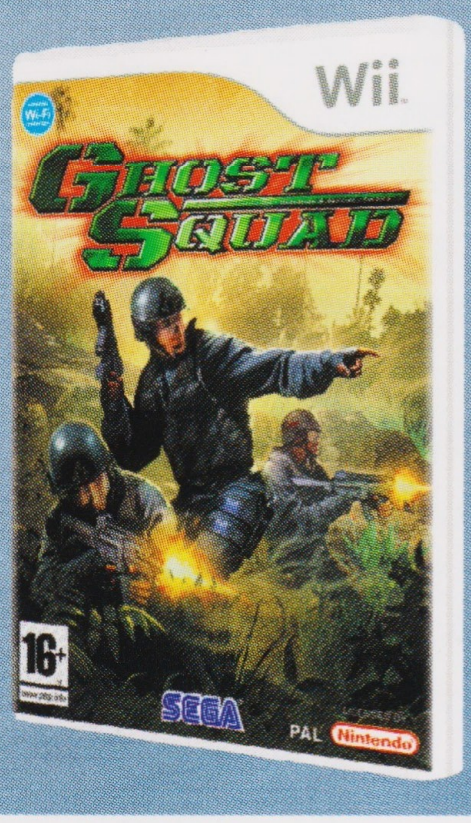


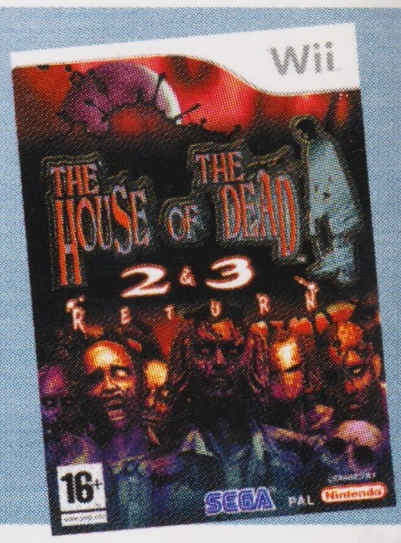
Imagen de la carátula sujeta a posibles cambios.

SEGA® PASS

¡REGISTRA TU COPIA DE 'THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN' YA!

Y OBTENDRÁS ACCESO EXCLUSIVO A:

- PREFERENCIA PARA PROBAR DEMOS
- PRIORIDAD PARA VER VÍDEOS Y MINIJUEGOS
- PRUEBAS DE BETAS DE JUEGOS
- LAS ÚLTIMAS NOVEDADES Y MUCHO MÁS...



REGÍSTRATE GRATIS EN WWW.SEGA.ES/REGISTRO

RRHDPESP1M

SEGA EUROPE LIMITED.
27 GREAT WEST ROAD, BRENTFORD, MIDDLESEX, TW8 9BW

SEGA®
www.sega.es

© SEGA. SEGA, the SEGA logo THE HOUSE OF THE DEAD, SONIC RIDERS, SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY, SEGA Bass Fishing, Ghost Squad and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation All rights reserved. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. All Rights Reserved. TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO.

PRINTED IN GERMANY